

# マンガにおける「擬人化」の考察 ―「萌え」の文脈で語られるモノたち―

遠藤 広之

## 一、はじめに

二〇一三年のサービス開始後、爆発的な人気を呼び様々な視点から言及されているブラウザゲーム（及び、そのメディアミックス作品群）『艦隊これくしょん ―艦これ―』は、私たち日本人が、これまであらゆるところで「擬人法」という表現技法を用いてきたか、ということ进行思至らせた契機になった。マンガの表現技法としても、「擬人法」は、古くから多用されているし、『Axis power ヘタリア』（日丸屋秀和）など「擬人化マンガ」と呼ばれるジャンルも形成されている。

たとえば、手塚治虫の初期作品『地底国の怪人』（不二書房・昭和二三（一九四八）年）では、〈耳男<sup>みみお</sup>〉という「ウサギ男」が登場する（図1）。〈耳男〉は、同作品世界のノートル大学で発見された知能の高いウサギであり、研究者たちの知的好奇心から改造手術を受けて「人化」されてしまう。このことによつて〈耳男〉は、他者と異なる自分、という問題を抱えることになり、それを解消するための行動に出る…というのが、『地底国の怪人』における〈耳男〉の在り方である。

他者と異なることによって差別を受ける、といったアイデンティティを巡るテーマは、手塚作品においては散見されるものである。この「異い」として手塚が用いたのが、人造人間であったり、ロボットであったり、異星人であったり、様々な非人間的な存在であった。彼らは、非人間であるが故に、差別され、その差別を乗り越えるための行動が作品の魅力にもなっていた。

この手塚のような「人間的な」テーマを持たなくとも、『正チャンの冒険』（画・東風人、作・織田小星）に登場する〈リス〉や、『のらくろ』（田河水泡）の〈のらくろ〉のように非人間的な存在が人語を操り、人間的な生活を送る者たちは、マンガには数多く存在する。これらの登場人物たちは、非人間であることを隠蔽することなく、一目で非人間であると知れる姿をしている。『文章表現辞典』（※）においては、「小鳥が歌う」といった修辞のみならず、物語全体の擬人体なども擬人法として紹介されており、『日本国語大辞典 第二版』においても「動物や事物など、人間でないものを人間になぞらえて表現すること。人間でないものを、人間のように見立てること」と同様に捉えていることからしても、これらのマンガ表現は、「擬人法」という方法と異なる所がないことがわかる。

一方、冒頭に紹介した『艦隊これくしょん——艦これ——』に登場する「艦むす」と呼ばれる艦船を擬人化したキャラクターたちは、それぞれの艦がもつ船史や外見的特徴をその姿に含みつつも、完全な人間として描かれているのが特徴的である。『艦隊これくしょん——艦これ——』のキャラクター



【図1】知能の高い〈耳男〉を改造しようとする科学者たち。（手塚治虫『地底国の怪人』（角川文庫）角川書店、平成6〔1994〕年11月、p17）

「電」(図2)は、このゲームの開始時に選べるキャラクターの一人(※2)である。「電」の戦闘シーン時の台詞に「沈んだ敵も、出来れば助けたのです…」というものがあるが、これは、艦船としての「電」が昭和一七(一九四二)年のスラバヤ沖海戦において撃沈された重巡「エクセター」の乗員を救助した船史がもとなっている。姿においても、「Ⅷ」というバッチをつけているが、これは「電」が特八型と呼ばれる艦船だったことに由来している。また、青春<sup>あおはる</sup>『青春鉄道』(メディアファクトリー・平成二一(二〇〇九)年)においては、〈東海道新幹線〉をはじめとした「路線」が擬人化されている。〈東海道新幹線〉は、元は「特急はと」であったという設定で、高速鉄道であることに自負をもっており(図3) 在来線たちに大柄な態度をとる。これは路線の事実を背景にしているというよりは、鉄道ファンたちのJR東海に対する評価が反映されている。鉄道ファンたちがネット上などで、JR東海に対して営業効率の重視が旅情を奪うものとして批判する行為などがキャラクターに反映されているのである。

このようなキャラクターたちは、「萌え」と呼ばれる要素を反映して



【図3】高速鉄道の擬人化。それぞれの会社に対するイメージなどを擬人化したもの。(青春『青春鉄道』、メディアファクトリー、平成21年[2009]年6月、p95)



【図2】「艦これ」の登場キャラクター「電」(「艦隊これくしょん-艦これ-攻略Wiki」、<http://wikiwiki.jp/kancolle/?%C5%C5>)

いる。「萌え」については、既に様々な視点から多大な言及がなされており詳述は避け、必要最小限の確認留めておく。ここでは、とりあえずキャラクターと「萌え」について簡単に整理しておこう。暮沢剛巳<sup>(※3)</sup>は、大塚英志・東浩紀らのキャラクター論の要約を通じて「キャラクターとは何か」を説明している。

それによれば「『萌え』とは作品のストーリーよりは個々のキャラクターを主たる対象とする感情移入の形態であり、その移入の形態がデータベース消費などの議論を促した」<sup>(※4)</sup>とされる。大塚の「まんが・アニメ的リアリズム」の上に、東の「ゲーム的リアリズム」が提唱されていく過程の中で「データベース消費」と呼ばれる消費動向が見出されていた。暮沢は、『機動戦士ガンダム』と『新世紀エヴァンゲリオン』の比較によって、この「データベース消費」を具体化している。

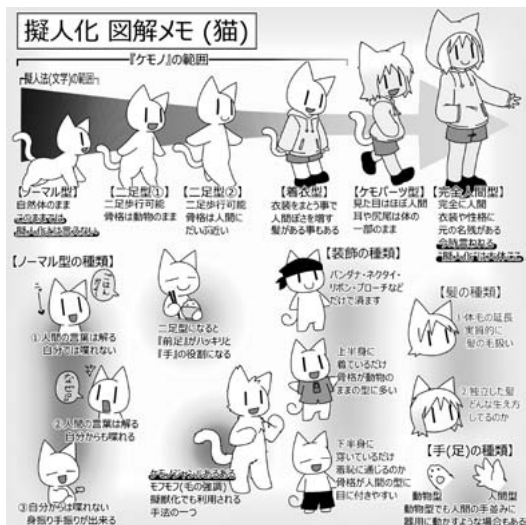
『ガンダム』と比して『エヴァ』の場合はそもそも既に提示されている物語を拡大することが構造上不可能となっている。近年になって制作が開始された『新エヴァ』も、細かな設定変更や新キャラクターの投入こそあったものの、結局は旧作の「リビルド」という形で展開されることになった。『エヴァ』に耽溺したオタクの多くは、作品のクロニクルに即して想像力を膨らませるよりは、そこに登場するキャラクターの版權絵やポスター、あるいはフィギュア、ガシャポン、ねんどろいどなどの立体造形物を購入したり、あるいは本編とはストーリー展開の異なるスピンオフ作品化二次創作のなかに新たな姿を発見して楽しむ傾向が強い。その感情移入の様態は俗に「萌え」と呼ばれるものであり、また『エヴァ』樹生の典型的であったその傾向は、その後多くの後続作品に対しても同様に発見されるようになったのである。<sup>(※5)</sup>

こうした「データベース消費」<sup>11</sup>「萌え」は、現在のマンガにおいては当然の要件になっており、制作側・消費側いずれもが念頭に置いて作品に接していると言つても過言ではない。そして、先に見た「萌え」を反映した擬人化キャラクターたちは、まさにこの特徴に合致している存在といえよう。これは、これまでの「擬人法」が想定していた表現に新たな方法が加わった異なる概念と見てよいだろう。つまり、マンガを取り巻くデータベース消費という消費動向が、これまでのキャラクターの在り方に新しい形態を呼び込んで来た、と言える。

「擬人法」そのものに様々な方法があり、これまでは（少なくとも言語学の門外漢の私たちは）まとめて「擬人法」と呼んでいた事実があったことを踏まえても、この差には注意を払う必要がある。

私たちが端に「擬人化」と言うときには、少なくとも二つの在り方が存在すると考えられよう。一つは、一般に「擬人法」をそのまま用いている表現である。そしてもう一つが、「萌え」要素を加えた「擬人化」である。これは『現代用語の基礎知識2006』において「萌え擬人化」<sup>(※6)</sup>の名で紹介されたため、前者の「擬人法」と区別して使われる。ただ、この語が同人誌の世界や、「オタク」と呼ばれるサブカルチャーシーンで用いられることは多くなく、一般には「擬人化」と端的に言われていることを踏まえて本稿でも「擬人化」と呼ぶ。

なお、インターネット上などにおいても、「擬人法」「擬人化」は言い分けられている（図4）。インターネット上における同人作品の中心的な発表の場となっている「pixiv」<sup>ピクシブ</sup>に紹介されたうま氏の「擬人化 図解」は、同人作品における制作者、読者の一般的な理解を段階的変遷によって示した作品である。この作品で指摘されているように、「擬人化」の類似項として「ケモノ」（獣人 図5）が現在では大きな作品群を形成しており、これも「別のもの」とし



【図4】インターネット上で説明される擬人化の考え方の一例 (にゅま「擬人化 図解」[[http://www.pixiv.net/member\\_illust.php?mode=medium&illust\\_id=43723666](http://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=43723666)])



【図5】「ケモノ」と呼ばれる獣人化。擬人化と切り分けて考えられている。(落合さより『ぎんぎつね』、集英社、平成21〔2009〕年9月、p84)

て見られている以上、これから論じようとしている「擬人化」とは区別して考察すべきであろう。

では、新しい形態として表れてきた「擬人化」はどういった表現なのであろうか。本稿では、この「擬人化」をめぐる歴史や表現について分析を試みるものである。

## 二、マンガにおける初期の擬人表現

すでに述べたように、本稿で分析しようとしている「擬人化」と異なる表現として「擬人法」を挙げている。ただし、これらは完全に分離することができる表現技法ではなく、マンガを理解している人々の間で緩やかに使い分けがされているものだ。例えば、「くまもん」や「ミッキーマウス」という表現と、先の『青春鉄道』のような表現が異なる存在である、と感じる感覚である。これだけであれば単純に違いを「萌え」で回収できそうであるが、（後述するが）現在のよう「萌え」だけに留まらない「擬人化」表現が出現すると、例えば日本古来の「神」の表現、「妖怪」の表現などが限り無く類似項になってしまう可能性がある。よって、マンガにおける「擬人法」をある程度確認しておく必要がある。

そもそもマンガにおいては、多くの擬人表現が存在しており、今回議論の対象としている「擬人化」との混同が避けられない。インターネットフリー百科事典「ウィキペディア」の「萌え擬人化」の項目において次のような議論が存在している。<sup>（※7）</sup>

サブカルチャーで擬人化すれば何でもかんでも一緒のものとして扱うのは物事をよく見ていない。「ぐたん」と付いたり、コスプレみたいな格好の美少女の姿を取る事の多いこれらのキャラクター群には一定のパターンがあり、そうでない擬人化とははっきりとした区別が見られる。そんな訳で勝手にサブカルチャーにおける擬人化をこの記事にまとめるのは宜しくない。記述するなら他所（擬人観）でしてもらいたい。<sup>（※8）</sup>

確かに「萌え擬人化」なる用語は、実際に擬人化キャラクターを扱っている人々の間で一般的な用例ではありません。（単に擬人化、擬人化キャラと呼ぶのが一般的）しかし90年代以降現在に至るまで日本を中心に起こっている現代の女性キャラクター化を中心とした擬人化のありようは、従来のやり方（機関車トーマスなどが典型）とは大きく異なります。両方が相異なるものとして区別しながら解説されるべきですが、かといって「萌え擬人化」なる用語は一般的ではない現状では造語に近いレベルであるのは確かで、その旨を本文で言及しておけば良いのではないかと思います。（※9）

ウィキペディアで起きるこのような議論は、そもそも「萌え」の定義の恣意性や、「擬人化」キャラと「擬人法」キャラとの類似性（あえて分析しようとすればするほど、「萌え」などの文脈を持たない者にとつては異種性が見いだせないこと）が根本にある。まずは、こうした問題点を整理しておかねばなるまい。

徐園（※10）は、こうした「単純な擬人法」と思われるマンガ黎明期の『万朝報』の「日曜漫画欄」（※11）における動物の擬人表現について分析を加えている。それによれば、「日曜漫画欄」では、「明治から大正前期にかけて新聞に掲載された子ども漫画は、現実的な生活を描写することが圧倒的に多く」あったのに対して、「大正後期になって初めて『日曜漫画』欄に動植物や無生物などを擬人化した漫画が大量に掲載され、新聞子ども漫画の写実的要素に幻想的要素を取り入れた」（※12）と分析している。そして、二一〇篇に及ぶ動物擬人化作品の分類が試みられている。以下、その要約である。

徐の分類（※13）では、①「衣服を着用していない動物」があり、これらは動物の様態のままであるものが多く、二足



歩行する者もわずかながら確認される。こうした動物は、人間のペットや家禽であることが多く、人間の主導する世界に存在し人間にとってたの動物（同じレベルと看做されない）とされる。

これに対して、②「衣服を着用している動物」は、服装によつて社会性が発生しており、動物自身の本性を捨て去り人間との距離を縮める機能を有すと考えている。さらに、「衣服を着用している動物」を大別すると(一)「動物の頭」＋「人間の体」（例えば〈アンパンマン〉が該当しよう）、(二)「動物の全身像の頭」＋「人間の体」（これは現代では例をあまり見いだせない）、(三)「動物全身像」＋「衣服或いは装飾小物」（例えば〈のらくろ〉が該当する）に分けられる。徐は、(一)・(二)の方法は、いずれも日本古来の古典作品や大人向けの諷刺画にその原型を見出すことができるが、(三)は過去にその例をあまり見いだせないという。にもかかわらず、(三)の方法は現代にも残るマンガの擬人法としては特徴的なものである。この方法の成立には、既に接触が始まっていた海外からの方法の摂取が関わっており、その後のデイズニー作品との接触などでさらに促進されていったと看做している。こうした変化の過程において「日曜漫画欄」が「承前啓後」の役割を果たしたことを、徐は高く評価した。

徐のこの分析は、我が国における擬人表現の変化をわかりやすく明らかにしている。この論では、動物に限って分析をなされているが、「日曜漫画欄」においては動物以外にも、無生物を擬人化する作品が出現していることにも触れられている。

『万朝報』の「日曜漫画」欄には、動物擬人化漫画以外に、歩けない植物や傘や下駄といった無生命の日常物、さらに実際に存在していない神様も擬人化される対象になっている。このような擬人化漫画は48篇あり、約2割

を占める。「…」しかし、動物と違って、物はもともと声を出さず、感情も持っていないなどの性質があるので、読者の子どもにとつて動物ほど感情移入が容易でないことから、数が圧倒的に少ない。

この「子どもの感情移入」は、読者の変化などによつて当然徐々に変化して現在に至つて、「擬人化」に通じていつたと理解してよいだろう。ゆえに、この徐の研究からは「擬人法」の表現の有効性として、動物（や無生物）などに社会性を持たせることで、親和性を高めるという意図があつたと理解できる。そうすると、先に挙げた『地底国の怪人』の〈耳男〉は、「ぼくは人間だ」と繰り返し発言しているが、ここまで明示的でなくとも、作家や語り手、読者の解釈上、その登場人物が「原型」<sup>(※14)</sup>を意識していないことが〔単純な擬人法〕と理解する要件になりそうだ。

〈ドラえもん〉は猫の擬人表現とみなせるが、自身が猫だ、という意識を十分に有しているとは言えない。また、読者も〈ドラえもん〉を猫とみなすよりは、〈ドラえもん〉というキャラクターとして認識するだろう。語り手（視点）も彼の猫らしさを表出することに意識は向けられていない（話の展開上、彼の恋人〈ミーちゃん〉との交流が描かれることはあつても、それが猫性を強化しているとは言えない）。同じように〈のらくろ〉も犬であることには重きはおかれない。

こうした〔単純な擬人法〕の活用では、「原型」の特徴や特性を摂取することが重要であつて「原型」本来の在り方は問題とされないのである。先に上げた「ウィキペディア」の議論でも、こうした〔単純な擬人法〕を「従来のやり方」と呼び、「機関車トーマス」を例に挙げている。「機関車トーマス」（一連のメディアミックス群）は、徐の分類では①「衣服を着用していない動物」に通じる表現方法であつて、「擬人化の程度が比較的に低い手法」<sup>(※15)</sup>だ。「機関車トーマス」

自体が児童文学から出発した作品群であることを踏まえても、こうした初期形態が「擬人化」へと通じる基底にあるものと看做せる。

### 三、「擬人化」表現―「萌え」が招く混乱

では、初期形態の「単純な擬人法」と区別される「擬人化」は、どういった表現がなされているのだろうか。まずは、具体例を数点あげておきたい。なお、こうした「擬人化」作品は現在、発表の場をインターネットに求めているものが多いことを注記しておきたい。

①無生物の「擬人化」 この作品群において最も例の多いものである。鉄道(図6)・国(図7)・武器(図8)・生物(図9)・企業(図10)・SNS(図11)・創造上の造形物(図12)といったモノを擬人化しているものだ。ここに紹介したキャラクターたちは、作品の登場人物ではなく単純なキャラクターとして描かれ、後に作品化されていくというような過程を経ている(同時になされることもあるが、まずキャラクターが作成されることが前提であり、キャラクターが出来上がってから作品世界が付随していく)。

たとえば、図9で示した『シャープさんとタニタくん@』<sup>(※16)</sup>は、もともとはSHARP株式会社と株式会社タニタの「ツイッター公式アカウント」を一ツイッターユーザーが擬人化させたものである。ツイッターでは二〇一三年ごろから「ゆるい公式アカウント」というツイッター運営方法が拡がっていた。陸上自衛隊や、警視庁、NHKなどのい

わゆる”お堅いイメージ”を持つアカウントが、そのイメージとまるで逆である、その運用者個人の言葉で表現されるような日常的なツイートを行うものであった。そういった「ゆるい公式アカウント」式の運営を行っている企業アカウント同士は、時に連携（リプライによる掛け合いや、実際に運用者同士が会合する・手紙や商品を交換し合う）するといった動きもある。こういう運用を行う人を「中の人」と呼び、この「中の人」が時に実際に写真などでツイート上に出現することもある。この際、顔をツイッターのアイコンで隠して現れること（図13）が、「擬人化」への欲望を駆り立てたようである。

その中でもSHARPとタニタのアカウントは、よく交流していたし、「中の人」の存在もしっかりと示していた。そういった要素が「擬人化」へと向かって行ったようである。この作品では、アカウントの「中の人」に目が向けられており、彼らが日常どのようにしてツイッターを利用しているのか、というところに目が向けられている。

ツイッターを擬人化した図11の『ついたーさん』<sup>（※17）</sup>は、愛らしい少女の姿になっており、ツイッターのロゴの雰囲気をもった髪型を持つ（また、本稿はモノクロになってしまったため示せないが、髪の色・ワイシャツ・スカートもツイッターのイメージカラーに基づく配色である）。話の内容もツイッターの新機能のことが中心で、例えばTL（自分のフォロワーの最新投稿が時系列で表示される部分）に「ご不在中のできごと」という項目が追加された際には、時系列が乱れてしまい最新情報を取得しにくいという批判が一部の利用者から出ていた。この「ご不在中のできごと」は、「×」ボタンをクリックすることで消すことができるのだが、その際に「この機能は気に入りましたか」といったメッセージが表示されることで、さらに煩わしさを感じた利用者も多かったようである。これが「原型」となって作品化さ



【図9】イカの擬人化。(安部真弘『侵略！イカ娘』、秋田書店、平成20〔2008〕年4月、p6)



【図6】JR東日本の新幹線用高速試験電車「ファステック360S(E954系電車)」の擬人化。特に「空気抵抗増加装置」とよばれる空力ブレーキが「猫耳」に見えるということで、ファンを魅了した。(擬人化たん白書製作委員会編『擬人化たん白書』、アスペクト、平成18〔2006〕年8月、p85)



【図10】企業の擬人化。(仁茂田あい『シャープさんとタニタくん@』、pixivコミック、<https://comic.pixiv.net/works/1594>、第3話p2)



【図7】イタリアの擬人化。(日丸屋秀和『Acis power ヘタリア』、幻冬舎コミックス、平成20〔2008〕年3月、p8)



【図8】武器(日本刀)の擬人化。(『刀剣乱舞ONLINE(とうらぶ)』WikiJ、<http://wikiwiki.jp/toulove/?%BB%B0%C6%FC%B7%EE%BD%A1%B6%E1>)

れている。こうした「原型」の本性に留まらない、「原型」にまつわるエピソードまでも「擬人化」キャラクターたちは回収している。



【図 15】なころ「ドラえもん」  
([http://touch.pixiv.net/member\\_illust.php?mode=medium&illust\\_id=57926384](http://touch.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=57926384))



【図 13】虚構新聞デジタル『  
』紛失から半年 シャープ公式  
『中の人』に聞く これは本当の  
ニュースです」、<http://kyoko-rp.net/2016040101.html>



【図 11】Twitterの擬人化。(ツキギ、『ツイッターさん』、<http://twittergirl.ifdef.jp/img/comic/twt2015080101.jpg>)



【図 16】Agnes Kyriel 「カオナシ」  
([http://touch.pixiv.net/member\\_illust.php?mode=medium&illust\\_id=50869502](http://touch.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=50869502))



【図 14】AYA「擬人化アンバンマン ポスター用」  
([http://touch.pixiv.net/member\\_illust.php?mode=medium&illust\\_id=53111565](http://touch.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=53111565))



【図 12】「機動戦士ガンダム」に登場するアッガイという兵器（モビルスーツ）の擬人化。現実には存在しないものを擬人化した例。（りと「あがいたん」、<http://seiga.nicovideo.jp/seiga/im3078548>)

②既存キャラクターの「擬人化」 既にマンガ・アニメ・ゲーム等で登場しているキャラクターをさらに「擬人化」していく方法もみられる。「アンパンマン」(図14)や、「ドラえもん」(図15)、「カオナシ」(図16)などで、須らく非人間キャラクターを人間に置き換えている。

さて、ここまですでに一般的に「擬人化」と認識される表現であろう。先に上げた徐の検討においては、(大正時代当時の)子どもたちの感情移入が期待できなかったモノが、現代においては、無秩序に感情移入の対象となることがわかる。無論そこには、感情移入をするための背景が存在しているのは明確で、①・②のどちらも背後に物語(艦船の歴史であったり、企業やSNSの事情、本来属している物語世界の内容)への感情移入と理解できそうである。

さて、ここまで紹介した作品群からもわかるように、「擬人化」は二次創作の一ジャンルと看做することができる(②などまさにそうだ)。アスペクト『擬人化たん白書』<sup>(※18)</sup>でもその起源を同人活動の中から生まれてきたものと指摘しており、殊に「オタク」の中で一般化していくのも同人作家を多く起用して成功した『艦隊これくしょん』以降、ネット上の活動でみられることを考えれば、問題なからう。二次創作・同人活動については、別途研究が必要であるし、ここで紙幅を割く余裕はないが、パロディを中心とした活動が中心であることを考えれば、パロディ行為の延長と従来の「擬人法」が混合して成立してきた表現であると考えられる。

これらの表現では「うたん」と呼ばれるような(と言っても、二〇一七年現在、この言い方はもはや「死語」になっており、あえてこう呼ばれるキャラクターは稀であろう)とされる「(美)少女化」化や「(美)少年化」されており、「原型」に「萌え」の要素を加えられている。「萌え」の要素を反映といえば、安部真弘の『侵略！イカ娘』における「イカ娘」などは好例だ。

エビが好き、髪が十本あり触手のように動かし、泳ぎが得意であって、語尾が「ゲソ」など「原型」のイカを多分に意識している。あまりにもイカを前面に押し出すために、読者も当然彼女が本来イカであるということを意識させられる。つまり、「原型」にキャラクターを立たせる要素を付加することで人間化している（「原型」がもし人間であつたら、という仮定の物語化）ことになるだろう。これは、女性化であつても男性化であつても本稿での「萌え」の議論では問題ないはずだ。

ところが、先述の「ウィキペディア」では、次のような議論も出ている。

「女性化、少女化されることが一般的」とあるが、萌え擬人化において男性化などまず見ない。99.99%が女性化である。よつて「女性化される」と断言してしまつてよい。その先の（サブカルチャーの意味での）萌えが元々女性に関係していたことが要因と思われるが」とあるが詳細が書かれておらず萌えについて熟知している者でなければ意味が掴みにくい。残念ながら男性はどう頑張つても絵にならない、それ故に擬人化されないというのが事実ではなからうか。（※19）

彼らの「擬人化」の問題意識は、「萌え」にあつたわけであるが、はじめに引用した暮沢の『「萌え」とは作品のストーリーよりも個々のキャラクターを主たる対象とする感情移入の形態』と彼らの「萌え」が必ずしも一致するわけではない。本稿では、暮沢の整理に基づいて「萌え」を用いてきたが、こういった批評・研究の成果としての「萌え」を「オタク」と呼ばれる一般層が共有していなければ、これらのキャラクターを語る言葉としては心許ない。なぜなら、こういったキャラクターたちは、批評・研究の言葉の上に成り立っているのではなくて、彼等「オタク」たちの言葉の上に



成り立っているからである。

暮沢の「萌え」の概念は、徐の「子どもの感情移入」の形態の一つであるに過ぎないともいえる。これまで提示した「擬人化」キャラクターたちは、その作者・読者ともに「感情移入」の結果に生じたキャラクターたちである。では、これがほかの「擬人法」キャラクターとどのように異なるかと言えば、意識的に「擬人化」しているという文脈の中にあつて、その動機が「萌え」や「尊い」（BL用語として「萌え」に近い表現）という用語に代表される語り方に基づいているか、ということになるだろう。

繰り返しになるが、暮沢の「萌え」と「オタク」が用いる「萌え」にはズレがある。批評・研究においては用語の定義を余儀なくされるために生じたズレであろうが、この感覚を画一的に定義することは困難な作業であろう（無論、傾向としての「萌え」の分析として暮沢や他の論者の定義は十分以上の価値を有する）。なぜなら、この語が自然発生的に用いられるようになった造語であり、「オタク」や世間には伝聞の形態で拡がり、今では感嘆詞化してしまっている。よつて「萌え」に基づいて分類を試みること自体が、もはや誤りといえるのだ。本稿でも、この確定作業までには及べない。ただ、「萌え」や「尊い」という語の使用が、ある程度限られた文脈の中にあることは指摘できよう。

「萌え」は、男性がキャラクターに「女性性」を見出す場合に用いる傾向がある。ここまで示してきた「擬人化」キャラクターのうち、女性キャラクターが、「美」少女的に描かれる点からも明らかだ。「原型」の特性に対して、「女性性」を強調する表現が随所に確認できよう。そうしたセクシュアリティが含有している。一方「尊い」は、BL的な発想で用いられる語である。いくつかの同人用語サイトでの紹介では「萌えを通り越した信仰にも似た気持ち」などと

ある。これも判然とはしない語であるが、「腐女子」（BL作品を愛好する人たち）と呼ばれる人々のあいだでは、感情の発露を示す場合に有効な語となっている。これらの語は、無論、一般会話では正確なところで意味を確立されない（だから、批評・研究シーンにおいて定義が試みられるのである）が、同好の人々の間では互いの意味のズレがあつたとしても、了解し合える用語となつている。つまり、いずれも「オタク」的な文脈、「腐女子」的な文脈に発話者自身が属することを明示するための語と言えよう。

そうすると、「擬人化」キャラクターたちは、「擬人化」されていると認識されるためには、そうした文脈の中において擬人法が用いられていることを明示しているキャラクター、と言えよう。

#### 四、「擬人化」キャラクターのオタク的・腐女子的な明示

では、「擬人化」キャラクターたちは、どのように「オタク」的・「腐女子」的な文脈に属していることを明示していようか。あだちとか『ノラガミ』<sup>※20</sup>は、主人公を含む多くの神々を巡るバトル作品である。この作品では、神を、人々の願いから生まれた超常の存在（ゆえに、願いが途絶えない限り神は生き続ける。例えば戦場で命を落としたとしても、七福神のように長く信仰されている神は「代替わり」と呼ばれる再生をとげる）として位置づけ、人々の願いに応じて活動している。作品中では、その中でも（妖<sup>あやか</sup>）（様々な凶事の元凶とされる）と呼ばれる「敵」と対決することがクローズアップされており、その関連で神同士が争う事もある。この際、神は死霊を「神器」（武器）として用いて戦う。



【図 17】あだちとか『ノラガミ』第二巻、講談社、平成 24〔2012〕年 2 月、p20



【図 18】同第一巻、平成 23〔2011〕年 7 月、p13



【図 19】同第三巻、平成 24〔2012〕年 2 月、p138

この作品中に出現する神は、主人公の夜ト（やと）神という創造上の神以外にも、「天神（菅原道真）」や「貧乏神」、「毘沙門天」をはじめとする七福神など、これまで日本で信仰されてきた神々が多く登場する。とりわけ初期の主人公のライバルとして描かれる「毘沙門天」や、主人公のバックアップ役である「貧乏神」、助言役としての「天神」は出現回数も多く、度々描かれている。例えば〈天神〉（図 17）は、「三大怨霊」や「左遷」と言われると怒りのあまり雷を落としたり、梅の精を従えていたり、史実に基づく設定がなされている。姿も平安貴族を思わせるものにされており、初期に登場する神の代表格（〈天神〉）は、主人公以外でもっとも初期に作品中に登場する神）としては主人公（図 18）と対比させる意味でも戦略的な描かれ方をしている。一方で、〈小福〉という「貧乏神」は、世間一般に考えている姿とは異なり、女性で愛らしい姿であり、〈天神〉と比べても現代的な姿である。貧乏神であるがゆえ、災厄しかおこせないが（図 19）、それが戦闘上の重要な契機になることもあり、ある意味ではチャームポイントとなっている。

本作は「バトルもの」であって、戦闘シーンや戦闘を通しての「成長」が一番の見せ場である。主人公の〈夜ト〉の過去やその誕生に関わり、また作品全体での最大の敵となる〈父様〉とのかけひきや、〈夜ト〉の神器となった死霊の〈雪音〉の成長（子どもとして設定されており、少年が抱える問題を有する）、ヒロインの〈壹岐 ひより〉と主人公の恋愛など、少年バトルものとしてはオーソドックスな作品である。その軸の上に彼らのような神々が添えられることで魅力的な作品に仕上がっている。余談であるが、筆者の講義に出席している受講生からも「少年ジャンプ」作品を除くととりわけ人気のあつた作品の一つである。〈雪音〉は、若さゆえの過ち（霊であることを利用した万引きや、女性への欲情など）を乗り越え、神器のなかでも殊に優秀とされる〈祝の器〉へと成長するという人物像は、従来のマンガにおける少年像（の語り方）そのものだ。彼には、死霊になったことによる疎外感や、ライバルとの確執から生まれる自立への欲望など、若い世代の読者が共感したり（その体験を語りやすい）ものに設定されている。また、ヒロインの〈ひより〉も生霊になる事で作品中における二重世界（神々の世界と人間の世界）を往復でき、一般読者と異界であるマンガ作品との渡し役を担っている。特に〈ひより〉は、読者側の視点から〈夜ト〉や〈雪音〉を見守る姿勢を持っており、少年「バトルもの」にありがちな少年だけの視点ではない、そうした少年を見守る母性的視点を誕生させている。こうしたことが、男子学生だけではなく女子学生にも受け入れられている要因のようだ。

さて、これまでの検討を踏まえれば、この作品における神の描かれ方は、作者なりの「感情移入」によってなされているものである。表現だけで見れば、〈天神〉の日常の姿（図20）や〈小福〉の姿の描写は、「萌え」に通じないと言えなくもない。ただ、この「萌え」が前面にでてくるかといえ、そうではないだろう。神々を「萌え」や「尊い」と

して解釈する読者は存在するだろうが、作者側には少なくとも、そう明示する意志はない。そういった解釈を期待してキャラクターが造形されているだけであって、やはり作品の主眼はストーリーの展開上にある。

これに対して、『青春鉄道』では鉄道の「擬人化」であることを明言しているし、単行本の冒頭には「この本は40%の妄想と30%のリアリティ、10%の鉄分<sup>(※21)</sup>、そして残りの10%は電車の本だと思って読むと撃沈する気持ちで出ています。(最後の10%はこの本のどこかにあります。それはきつと愛とかいうものです)」<sup>(※22)</sup>と注意書きをつけている。明らかに「オタク的」「腐女子的」文脈の中で読まれることを宣言しているものである(とくに「妄想」や「愛」といった単語がそれを期待していることを示しているよう)。

東京メトロ副都心線の開業に伴う混乱を作品化した部分(図21)では、相互直通運転を行っている西武鉄道(新宿線)や東武鉄道(東上線)との関係を描いているが、唯一西武鉄道が直通運転を中止しなかったことを、副都心線側が温かみをもって受け入れている描き方は、「オタク的」「腐女子的」創造力によってなされているものと言えよう。



【図20】同第七巻、平成25〔2013〕年6月、p22

## 五、まとめ

「擬人法」と区別される「擬人化」が、「オタク的」「腐女子的」創造力を明示したモノの人間化であることを確認できた。マンガ（などのサブカルチャー）を巡る議論では、自然発生的にできあがっている術語を批評・研究が後追いしなればいけないことが多い。そういった術語を用いている「オタク」「腐女子」たちは、普段は意識をしていなくてもひとたび議論になれば、その語のズレに敏感になってしまいうし、そういった語で包括されている作品群がある以上無視できないので、それは仕方がないことだ。しかし、こうした語に縛られて議論の視野が狭くなってしまうのは大変惜しいことだ。

今回の「擬人化」の検討では、二次創作の場を中心とする「オタク的」「腐女子的」創造力・文脈という点に注目した。こうした語られ方の上に作品群が形作られている以上、その結果の分類ではなく、語りの方に興味を向けてみる必要もあろう。筆者の未熟さで、「オタク的」「腐女子的」創造力・文脈の詳細な検討には至らなかったが、そうした文脈の上に「擬人化」というジャンルが立ち上がっていることが分かった以上、今度は、そうした文脈をできるだけ彼らの言葉に拠らず解体していく必要があるだろう。



【図 21】強気な性格として描かれる西武鉄道。(前掲【図 3】と同書、p71・p72)



【図 23】秩父鉄道との相互直通運転を取りやめられたことをトラウマとして持つ人物として描かれる東武東上線。「切る」「捨てる」などの言葉に過敏になってしまっている。(同書、p78)

【図 22】最も新しい路線＝若者として描かれており、自由奔放な人物として描かれている。(同書、p73)



【図 25】相互直通運転においてトラブル時は、乗入れを中止するのが一般的であるが、西武鉄道は乗入れを継続した、というエピソードを取りあげている。(同書、p81)



【図 24】実際にトラブルが発生したことで、開業前に示していた軽快な態度を潜めショックを受ける副都心線。人前では明るく振舞いつつも、自分なりに反省するただのお調子者ではない人物として描かれている。(同書、p80)



〈注〉

※ 1

広田栄太郎・村松定考・神鳥武彦『文章表現辞典』（東京堂出版・昭和四〇〔一九六五〕年・105頁）においては、『活喩法』とも言つて、無生物および人間以外のものを表現する場合に、それを人間になぞらえて表わす手法で、古くから用いられてきた。〔…〕これを分析すると、作者が対象にわが魂を吹き入れて、さながら人間同様に扱おうとした手法によるもので、こうした『感情移入』は、一種の擬人法と見られる。この方法は、元来、空想的、詩的な表現のようにとられやすい〔…〕とある。

※ 2

『艦隊これくしょん ―艦これ―』では、プレイ開始時に〈吹雪〉、〈叢雲〉、〈漣〉、〈電〉、〈五月雨〉の五名から一名を選択して、ゲームプレイを進めて行き、プレイの過程で新しいキャラクターを獲得していく（「建造」という操作であったり、イベントクリアの報酬であったりする）ことで、〈艦むす〉たちを、まさにコレクションしていく。

※ 3

暮沢剛巳『キャラクター文化入門』（NTT出版 平成二二〔二〇一〇〕年）

※ 4

同書33頁。

※ 5

同書16頁〜17頁。

※ 6

『現代用語の基礎知識2006』（自由国民社・平成一八〔二〇〇六〕年）の「萌え擬人化」の項目（126頁）では、「オタク文化の一つで、あらゆる『物』を萌えの対象にしてしまう手段の一つとして、『物』を女の子に擬人化する手段がある。多くの場合、擬人化した『物』の名称に『くたん』をつけてよび名とします」と紹介されている（なお、本項目を含む「オタクの文化」として紹介されているページは、インターネット上の「はてなダイアリー」の利用

者によって編集されたものを引用掲載しているものである)。

※7 「ノート：萌え擬人化 - Wikipedia」

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%8E%E3%83%BC%E3%83%88%E8%90%8C%E3%81%88%E6%93%AC%E4%BA%BA%E5%8C%96>

※8 同サイト、平成二八〔二〇〇六〕年八月一五日のStionach氏の書き込みによる。

※9 同サイト、平成二九〔二〇〇七〕年八月三日のkanyu氏の書き込みによる。

※10 徐園「初期の新聞子ども漫画に見られる動物擬人化表現考——大正期『万朝報』の「日曜漫画」欄を中心に——」（日

本マンガ学会編『マンガ研究 Vol.15』ゆまに書房 平成二九〔二〇〇七〕年四月）

※11 『万朝報』に明治三五年に設けられた漫画コーナー。

※12 徐論、11頁。

※13 徐論、16頁～25頁。

※14 同人サイトなどでは、「擬人化」される前のものを「原型」という用語で呼ぶようである。

※15 徐論、18頁。

※16 仁茂田あいが、ツイッターで連載をはじめ、現在はpixivコミックで連載中の作品。

※17 『擬人化たん白書』アスペクト 平成二八〔二〇〇六〕年八月

※18 先の※7に同じサイト、平成二八〔二〇〇六〕年十月二〇日のかびお氏の書き込みによる。

※  
19

あだちとか『ノラガミ』、『月刊少年マガジン』（講談社）平成二三（二〇一一）年一月号より連載中の作品。既刊

十七巻（平成二八（二〇一六）年八月現在）。

※  
20

鉄道オタクの間では、「鉄道趣味」のことをこのように表現する。

※  
21

青春『青春鉄道』（角川書店 平成二六（二〇一六）年八月）五頁。